***Рисковать*** *(3d6+шустро)*
*Когда ты действуешь под огнём, не зная брода лезешь в воду или иным способом рискуешь - действуй 3d6+шустро.*

- *На 14+ ты это делаешь*
- *На 11–13 тебе все удается, но Нечто узнает некий факт из твоего прошлого. И оно обязательно использует его в самый неподходящий момент*
- *При провале теряешь то, чем рисковал*

***Сражаться*** *(3d6+шустро)*
*Когда ты ведешь бой, вступаешь в поединок или принимаешь вызов, действуй 3d6+шустро и выбери из вариантов (выбранные варианты сработают):*
*- ты не рискуешь, делая это*
*- твои действия не вызывают отвращения*
*- ты не получаешь ранений*
*- ты наносишь жертве урон*

- *На 14+ выбери 3 пункта*
- *На 11-13 выбери 2 пункта*
- *В случае провала ты подставляешься*

*Если используешь пушку - потрать один боеприпас и выбери на 1 пункт больше.*
*Если ты нападаешь неожиданно, из засады или на беззащитного противника - рискни:*
*- если все удалось - нанеси полный урон, игнорируя броню (или убей к чертям, если МЦ не против)*
*- если не удалось - сражайся как обычно, но сначала МЦ сделает свой ход.*
*Помни: если сражаешься с зараженным на дистанции "контакт" - ты рискуешь заразиться даже если действуешь успешно.*

***Вызвать на откровенность***
*Когда выполняется условие данного хода (у каждого героя оно свое) укажи персонажа и действуй как предписано.*

- *На 14+ ты узнал факт из истории твоего визави (получи +1 истории)*
- *На 11-13 ты узнал факт из истории твоего визави, но он понял это*
- *При провале Нечто узнает кое-что о тебе*

***Угрожать насилием*** *(3d6+решительно)*
*Когда ты угрожаешь кому-то насилием, действуй 3d6+решительно.*

- *На 14+ ему придётся выбрать: противостоять тебе и огрести или прогнуться и сделать то, что ты хочешь.*
- *На 11–13 он может вместо этого выбрать одно:*
  - *убраться к чертям с твоего пути;*
  - *надёжно укрыться;*
  - *дать тебе что-то, что, по его мнению, ты хочешь;*
  - *сказать тебе то, что ты, по его мнению, хочешь знать.*
- *При провале ты вынужден попытаться привести угрозу в исполнение*

*Когда ты угрожаешь насилием персонажу другого игрока, вместо того чтобы делать это 3d6+решительно, потрать от 1 до 3 его секретов и действуй 3d6+потраченное.*

***Взять силой*** *(3d6+решительно)*
*Когда ты пытаешься взять что-то силой или укрепить свою власть над тем, чем уже владеешь, действуй 3d6+решительно.*

- *На 14+ выбери 3 варианта*
- *На 11–13 выбери 2 варианта*
  - *ты ясно и чётко этим завладел;*
  - *ты не получил ранений;*
  - *ты нанёс урон;*
  - *ты впечатлил, привёл в смятение или напугал врага.*
- *При провале выбери один вариант*
  - *ты не получил урона*
  - *ты не потерял то, что имел*

*Если используешь пушку - потрать единицу боеприпасов и выбери на 1 пункт больше.*

***Помочь или помешать***
*Когда ты помогаешь или мешаешь кому-то, ты можешь потратить историю этого персонажа, чтобы он получил +1 или -1 к своему следующему броску за каждый потраченный факт. Ты должен объяснить, как именно твой персонаж может использовать факты истории, чтобы помочь или помешать.*

**Оценить ситуацию (**3d6+предусмотрительно**)**
Когда ты оцениваешь напряжённую ситуацию, действуй 3d6+предусмотрительно. При успехе можешь задать МЦ несколько вопросов из списка:
- как мне принести максимум пользы?
- что представляет наибольшую угрозу?
- где здесь наиболее опасное место?
- какова самая безопасная позиция?
- кто или что здесь всё контролирует?
- как мне получить наибольшую выгоду?
- как мне выйти из ситуации без потерь?
- чего мне следует опасаться?
- каков для меня кратчайший путь?
Когда ты действуешь в соответствие с его ответами, получи +1.

- На 14+ задай два вопроса
- На 11–13 задай один вопрос
- При провале ты неверно оцениваешь ситуацию и получаешь -1 к следующему броску

**Оценить человека**
Когда ты оцениваешь человека во время напряжённого общения уменьши историю с ним (не ниже 0) и задай один вопрос из списка за каждый потраченный секрет:

- говорит ли этот персонаж правду?
- что этот персонаж на самом деле чувствует?
- что этот персонаж намерен сделать?
- что этот персонаж хочет, чтобы я сделал?
- как я могу заставить твоего персонажа сделать __?

**Соблазнить или манипулировать (**3d6+история**)**
Когда ты пытаешься кого-то соблазнить или манипулировать им, потрать от 1 до 3 фактов истории, и сделай это 3d6+история.
В случае персонажа МЦ при успехе он просит, чтобы ты сначала что-то пообещал, и делает, если ты обещаешь.

- На 14+ ты сам можешь решить, исполнять тебе потом обещание  или нет.
- На 11–13 сначала им нужны чёткие гарантии прямо сейчас.
- В случае провала ты понимаешь, что знаешь его хуже, чем казалось (-2 история с этим персонажем)

В случае персонажей игроков:

- На 14+ и то и другое:
- На 11–13 выбери 1:
  - если он это делает, он отмечает опыт;
  - если он отказывается — он рискует

Если он согласится, но не выполнит - ты узнаешь два его секрета

- В случае провала ты понимаешь, что знаешь его хуже, чем казалось (-2 история с этим персонажем)

**Открыть свой разум**
Когда тебе недостает информации о текущей ситуации, ты можешь открыть свой разум для Нечто. Раскрой Нечто факты из своего прошлого (от 1 до 3) и действуй 3d6+раскрытое.

- На 14+ МЦ опишет всё подробно
- На 11–13 МЦ опишет определённые впечатления
- В случае провала передвинь счетчик обреченности на час вперед

За каждый раскрытый факт Нечто повысит историю с тобой вне зависимости от результата броска.
Если ты уже знаешь всё, что можно знать, МЦ так тебе и скажет.
<u>Это сверхъестественный навык. МЦ вправе наложить запрет на его использование в игре, если в ней неуместны сверхъестественные силы и персонажи.</u>

***Проверить здоровье*** *(3d6+затраченное)*
*В начале каждого дня (это может происходить несколько раз за встречу) ты выбираешь, сколько долей пищи тратит твой герой (от 0 до 3) и бросаешь 3d6+затраченное.*

- *На 14+ твое состояние не ухудшилось*
- *На 11-13 выбери один*
- *В случае провала выбери один и МЦ выберет один*

*- ты простыл - потрать долю медикаментов (иначе проверься на болезнь)*
*- ты ослаб - получаешь -1 к шустро пока не отдохнешь (8 часов в убежище)*
*- ты изнурен - получаешь -1 к решительно, пока нормально не поешь (потрать еще d3 доли продуктов)*
*- у тебя фурункулы - получаешь -1 к страстно, пока тебя не вылечат*
*- у тебя мигрень - получаешь -1 к предусмотрительно, пока не примешь болеутоляющее*

***Тяжелое ранение*** *(3d6+шустро)*
*Когда тебе нанесен тяжкий урон, действуй 3d6+шустро и выбери из списка:*
*- заживет как на собаке - персонаж получает лишь легкое ранение*
*- кость не задета - ранение не нанесет травмы*
*- обеззаражено - персонаж не заболеет*
*- кровная месть - +2 история с тем, кого считаешь виноватым*

- *На 14+ выбери 2*
- *На 11-13 выбери 1*
- *При провале твой персонаж обречен - без срочной медицинской помощи он скоро умрет*

***Легкое ранение*** *(3d6+решительно)*
*Когда тебе нанесено легкое ранение (но не когда ты устал или приболел), действуй 3d6+решительно и выбери:*
*- Всё хуже, чем казалось - ты получаешь травму*
*- Выведен из строя - без сознания, в ловушке, в ступоре или в панике*
*- Ты теряешь равновесие*
*- Ты отпускаешь то, что держал*
*- Ты не замечаешь чего-то важного*
*- Нечто узнает твоего прошлого*

- *На 14+ выбери 1*
- *На 11-13 выбери 3*
- *В случае провала выбери 5*

***Болезнь*** *(3d6+предусмотрительно)*
*Когда ты соприкасаешься с источником заражения (пьешь сырую воду, ешь подозрительные продукты, контактируешь с зараженными или приходишь в зараженное место) действуй 3d6+предусмотрительно, и выбери из списка:*

- *На 14+ ты действовал грамотно и ничем не заразился*
- *На 11-13ты заболел - получи сильную усталость и выбери из списка:*
  - *болезнь не заразна (в противном случае, каждый в контакте с тобой обязан выполнить этот же ход)*
  - *болезнь можно вылечить (в противном случае она хроническая - получи травму)*
  - *болезнь не имеет внешних проявлений (в противном случае каждый видит, что ты болен)*
- *При провале ты заражен и скоро обратишься*

***Травма***
*Когда получаешь травму, выбери один:*

- *Искалечен -1шустро*
- *Сломлен -1решительно*
- *Обезображен -1страстно*
- *Контужен -1 предусмотрительно*

*Можно выбирать одну и ту же травму несколько раз, но ни один параметр нельзя опустить ниже -1.*

**Строительство (**3d6+запас**)**
Когда ты решаешь пристроить к убежищу новое строение или улучшить существующее (возвести пристройку), потрать от 1 до 3 десятков строительных материалов и действуй 3d6+потраченные десятки
• На 14+ выбери один вариант
• На 11-13 выбери один вариант и МЦ выберет один
• При провале выбери два варианта и МЦ выберет два
- потребуются часы / дни работы;
- сначала тебе придётся добыть кое-что, чего нет в убежище;
- понадобится помощь того, кого нет в убежище;
- потребуется еще 3d6 строительных материалов;
- потребуется работать со сваркой или электроинструментом (потрать 3d6 электричества);
- получится дерьмовый вариант, слабый и ненадёжный;
- ты подставишься под серьёзный удар;
- тебе придётся разобрать что-то, чтобы это сделать.
Когда ты выполнишь всё необходимое, вперёд — новое строение отлично функционирует.
**Помни, возвести можно только строения из своего буклета.**

**Поиск (**3d6+время**)**
Когда ты отправляешься на поиски чего-нибудь ценного, потрать от 1 до 3 часов и действуй 3d6+время.

- На 14+ ты кое-что нашел хабар ценностей - выбери один:

- Ты нашел некую конкретную вещь (если сможешь логично объяснить ее присутствие). МЦ вправе скорректировать твои запросы.
- Ты нашел 20 единиц конкретного ресурса (если сможешь логично объяснить его присутствие).
- Ты нашел d3 хабаров вместо одного

- На 11-13 ты нашел нашел хабар ценностей и выбери один:

- тебе не требуется помощь, чтобы достать это (иначе одному тебе не справиться)
- тебе не требуется много времени на сборы (иначе нужно дополнительно d3 часов)
- ты не привлек внимания
- тут еще что-то осталось (иначе передвинь счетчик нищеты на минуту вперед)

- При провале передвинь счетчик нищеты на минуту вперед, и здесь явно что-то есть, но это вовсе не то, что ты искал.

**Сортировка (**3d6+запас**)**
Когда ты находишься в безопасности и имеешь достаточно свободного времени, ты можешь потратить 1-3 хабаров, чтобы превратить их в ресурсы. Действуй 3d6+потраченное
• На 14+ ты получаешь ресурсы из расчета 6d6 единиц ресурсов на каждый потраченный хабар
• На 11-13 ты получаешь ресурсы из расчета 4d6 единиц на каждый потраченный хабар
• При провале ты получаешь ресурсы из расчета 2d6 единиц ресурсов на каждый потраченный запас, и тебе не нравится их вид (использующий их будет рисковать).
Игроки должны немедленно распределить сколько единиц какого ресурса они получили.

**Торговля (**3d6+предусмотрительно**)**
Когда ты договариваешься с другими выжившими, чтобы обменяться на что-то определённое, и неясно, сможешь ли ты просто вот так взять и это найти, действуй 3d6+предусмотрительно.

- На 14+, да, ты можешь просто вот так взять и это купить.
- На 11–13 МЦ выбирает одно из списка:

- это стоит на 1 хабар дороже, чем ты думал;
- это можно купить, но только если найти одного парня, который знает другого парня;
- чёрт, было, но я только что продал его парню, может, возьмёшь у него?
- извиняй, этого нет, а вот это не пойдёт?

- При провале игрок выбирает одно из списка:

- здесь о таком и не слыхивали
- здесь это редкость, и твои поиски привлекли внимание

**Наценка (**3d6+наценка**)**
Когда ты сообщаешь, что чего-то хочешь и подкидываешь звонких, учти потраченное 3d6+наценка (макс. +3).

- На 14+ ты это получаешь без всяких условий.
- На 11–13 ты получаешь это или нечто очень близкое.
- При провале ты это получаешь, но на очень поганых условиях.

**Взятка**
Когда ты даёшь кому-то 1хабар с определёнными условиями, считается, будто ты манипулировал им и получил 14+, бросок не требуется.